

「あやとり」に関する調査研究

－保育者養成課程学生におけるアンケート結果から－

野田 さとみ

A questionnaire survey on string figures: Responses of students in training to become nursery school teachers

Satomi NODA

1 緒言

「あやとり」は輪にしたひもを指や手首にかけて様々な形をつくる手指の運動性の高い遊びである³⁾。ひもというごく単純などこでも手に入りやすい素材を使用することから、この遊びは世界中で親しまれてきた。そして特定の発生地は認められておらず¹⁴⁾、その文化や風土を反映した多様な形が伝承されている¹³⁾。カナダ北極圏のイヌイット、ネイティブ・アメリカンのナホバやニュージーランドのマオリなど近代まで文字を持たなかった人々は神話・伝説や、それぞれの土地で生き延びていくための知恵・知識を次世代へ伝える手段の一つとして口頭伝承の変わりにあやとりを使用していたとの報告もある⁶⁾。また、日本におけるあやとりの最古の絵画資料は江戸中期の木版にあるとされ、当時から子ども、特に女の子の遊びとして親しまれてきたとされている⁶⁾。現在「先進国」とよばれる国で「あやとり」遊びの盛んな国はほとんどない中で、日本に多くの遊びが伝えられているのは「ひも」や「結び」の文化を持っていたからであると言われている¹⁰⁾。遊びの種類としては、形を完成させる静的なものとはバリエーションを広げたり遊びを繰り返したりすることを楽しむ動的なものがあるとされ⁶⁾、二人以上で取り合って遊ぶ方法も広く行なわれている。

乳幼児期は遊びを通して手指の巧緻性を高めていく。しかし全身運動と同様に経験する機会が不足しがちなことから、手指の不器用な子どもが増えているとの指摘がされるようになってから久しい⁴⁾。しかも生活の変化からその状況はいっそう拍車がかかっているとも言われている。子どもは生活や遊びの中で、複雑な手指の運動を習得していく。現代は生活・遊びの中から手指の運動を学習する機会が薄れてきている。それは子どもの生活、遊びの質が変化しているためであろう。子どもの遊びが伝承されにくくなってきているとよくいわれるが、この「伝承遊び」という言葉自体、時代の変化によって生まれたものである。伝承遊びについて小川(2005)は「伝承遊び」という言葉は、「それまで遊ばれてきた遊びが人々の生活の変化の中で遊ばれなくなっていく過程で生じ、それを危惧する大人によって意識を伴って使われだしたものである」としている¹¹⁾。

「伝承遊び」について日韓の幼児教育研究者との共同で両国の実施状況と保育者の意識調査を行なった穂丸ら(2008)の研究では、日本全体の99%の保育所と幼稚園で伝承遊びが実施されている。実施する理由としては①子どもの成長や発達に有効である、②日本の遊びの文化の伝承のため、という結果が示されている¹⁾。つまり、これらの遊びは子どもの健全な発育発達に有効であると保育者が考え実施されているのが現状である。地域での伝承が難しくなっ

た昨今、遊びを伝承する重要な役割を保育者が担っており、保育者自身が遊びの知識を豊富に持ち提供できることが、今後遊びを伝承していく上で課題となる。このような問題意識から大橋ら（2008）は保育者養成課程の学生を対象とし、伝承遊びに対する意識変化について30年前との比較検討をし、現在の学生たちは体をダイナミックに使う遊び経験や経験している遊びの種類そのものの減少を報告している¹²⁾。しかし、室内遊びについては、1980年には「お手玉」「おはじき」「あやとり」、2007年では「ハンカチおとし」「あやとり」「いすとりゲーム」の順で、「あやとり」は室内で手指を使う遊びとしては比較的現在も子どもたちに積極的に行なわれている遊びであることが示されていた。穂丸らの研究のデータにおいても「あやとり」は子どもに人気のある伝承遊びとして手指を使った遊びとしては「折り紙」、「こま回し」に次いで上位に示されている¹⁾。共に理解ができる遊びであれば、世代を超えてのコミュニケーションを図る手段としての期待は大きい。もちろん、子どもだけでなく大人においても手指の運動を促進することにより健康増進の側面での利用も可能であろう。

これらのことから、手指の運動を伴う遊びである「あやとり」を次世代に伝承していくことのみではなく、教育や健康増進で利用する可能性を考える上で、基礎研究を行っていくことは意味のあることと考える。そこで本研究では「あやとり」遊びの特徴について、この遊びを伝えていく役割を担っていると考えられる保育者を目指して学んでいる学生を対象にアンケート調査をすることにより、明らかにすることを目的とした。

2. アンケート調査の方法

2.1. 対象および実施時期

保育者養成課程（大学・短期大学・専門学校）の1・2年に在籍している学生424名（男子48名、女子374名、性別未記入2名）を対象にアンケート調査を行なった。実施時期は平成20年2月から7月であった。

2.2. 質問項目

質問項目は以下の5項目とした。

① あやとりを経験していた年齢について

あやとり遊びの経験の有無、有る場合については、あやとり遊びをしていた記憶のある年齢について解答を得た。

② あやとりを一緒にした記憶のある相手について

あやとり遊びをした経験があると答えたものに対し、主に誰と行なっていた記憶があるか多いものの3つの回答を求めた。

③ 経験したことのあやとりについて

Table1 あやとり遊びの楽しさの選択項目

1. 手指を動かすこと	2. 年齢問わずあそべること
3. 何回も繰り返しできること	4. どんな場所でもできること
5. 糸の形が変化していくこと	6. やり方を覚えあえること
7. 糸の形から何かをイメージすること	8. 上手くできたときの達成感
9. 新しい形を考え出すこと	10. 夢中になれること
11. 手順を覚えること	12. 人とコミュニケーションがとれること
13. ヒモ一本であそべること	14. だんだん速くできるようになること
15. 複雑な技ができること	16. 仲間がいるいるあること
17. 1人で遊べること	18. 人に見せることができること
19. みんなで遊べること	20. 新しい技にチャレンジすること
21. その他（ ）	

Table2 あやとり遊びで育つ力の選択項目

1. 手の形の認識する力	2. イメージする力
3. 手のコントロールする力	4. 形を認識する力
5. 指をばらばらに動かす力	6. 新しいものを作り出す力
7. 指先でものを扱う器用さ	8. 考える力
9. 両手をバランスよく使う力	10. 記憶力
11. 人と協力する力	12. 人の説明を聞く力
13. 人に教える力	14. 活動に集中する力
15. 人に見せる力	16. やり通げる力
17. 言葉で伝える力	18. 見通しを持つ力
19. コミュニケーションする力	20. チャレンジする力
21. その他（ ）	

経験した記憶のあるあやとりの名称について、思いつくものを全て記入するよう求めた。

④ あやとりの楽しさについて

予備調査にて、56名より「あやとり」遊びを行なった後に「どのようなところが楽しいですか」と問い、自由記述で得た回答より、Table1に示す20項目の選択肢を作成した。アンケートでは該当するもの5つを選択するよう求めた。

⑤ あやとりで育つ力について

④と同様に予備調査にてTable2に示す20項目の選択肢を作成した。アンケートでは該当するもの5つを選択するよう求めた。

3. アンケート調査の結果

3.1. 「あやとり」を始めた年齢について

「あやとり」をはじめた年齢についての集計結果をFig.1に示す。「4歳」で22.64%「5歳」では21.95%であり、「6歳」までに約75%までが経験したと回答した。経験したことがないと答えたのは6名(1.42%)であった(内訳は男子5名女子1名)。この結果より、「あやとり」を経験し始めるのは4～6歳の幼児期であることが多いことがわかった。

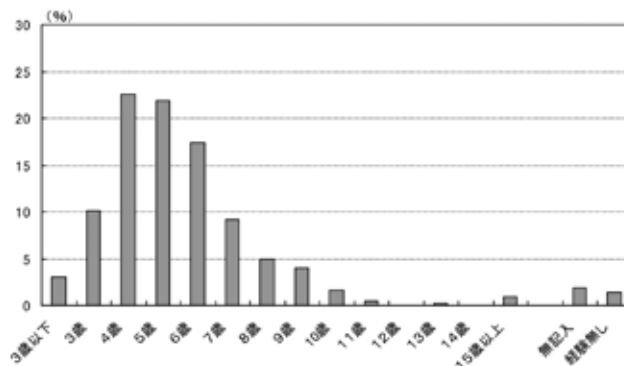


Fig.1 あやとりをはじめた年齢 (n=424)

3.2. 「あやとり」を一緒にした相手について

「あやとり」を一緒にした相手についての集計結果をFig.2に示す。「同年代の友人」が一番多く83.26%、年上・年下も含めると86.6%であった。2位は「母親」で52.2%、3位は「祖母」24.9%、4位「姉」20.3%、5位「妹」18.7%で、女性の家族が2位以下の上位を占めた。「あやとり」が女性を中心に伝承されてきた背景がうかがわれる反面、回答者は女性が約9割であるため、性差が出たとも考えられた。

3.3. 経験したことがある「あやとり」の名称について

経験したことがある「あやとり」の名称についての集計結果をFig.3に示す。1位は「ほうき」で75.24%、2位は「2人あやとり」で38.92%、3位は「かわ」で35.38%、以下「はしご」34.43%、「ゴム」33.02%、「東京タワー」31.89%という順であった。手順が単純なもの、地域に関わらず名称が統一しているもの、動きに特徴があり記憶に残りやすいものなどが上位に上がっている可能性が高いと思われた。

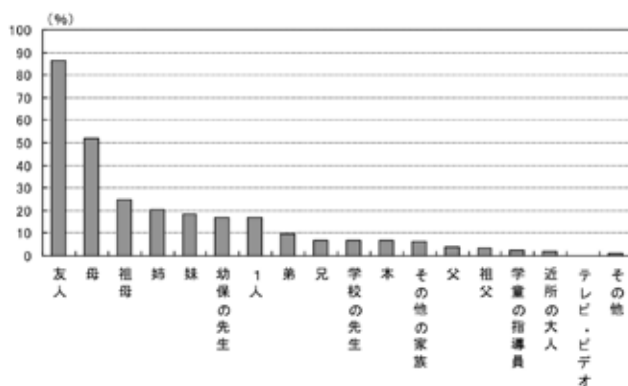


Fig.2 あやとりを一緒にした人 (n=418)

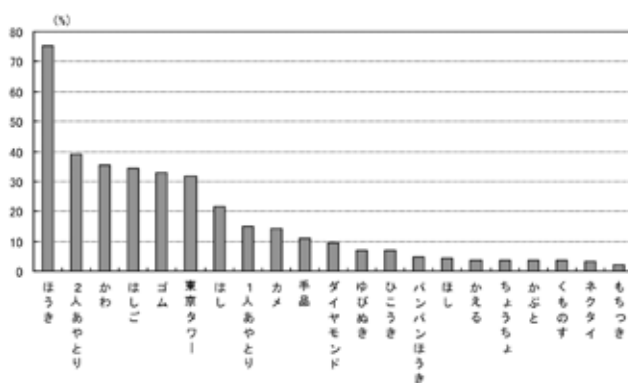


Fig.3 経験したことのあるあやとりの名称 (n=418)

3.4. 「あやとり」の楽しさについて

「あやとり」の楽しさについての集計結果をFig.4に示す。1位は「ひも一本で遊べる」で37.03%、2位は「できた時の達成感」で35.14%、3位は「場所を選ばない」で32.78%、4位は「さまざまに形が変化する」で31.13%、5位は「手指を動かすこと」で30.42%という順であった。まず、道具の手軽さ、場所を選ばないという物理的特徴がイメージとして強くもたれていることが示された。また、次いで達成感という課題に取り組む心理的な要因が次に多いことが示された。そして、ひもで形を作るという特徴が4位、手指の運動は5位という結果であった。「あやとり」の楽しさは手指を動かすことそのものではなく、遊びの手軽さや課題達成型であること、結果として見える形などが楽しさであるとの印象を持たれているということが示された。

3.5. 「あやとり」で育つ力について

「あやとり」で育つ力についての集計結果をFig.5に示す。1位は「指先を使う器用さ」で49.76%、2位は「考える力」で39.39%、3位は「イメージする力」で38.92%、4位は「活動に集中する力」で34.43%、5位は「記憶力」で30.19%、6位は「指をバラバラに動かす力」で29.24%という順であった。「あやとり」遊びで使用する能力については、指による操作能力、

イメージ力、活動への集中力、記憶力という印象を持っていることが示された。

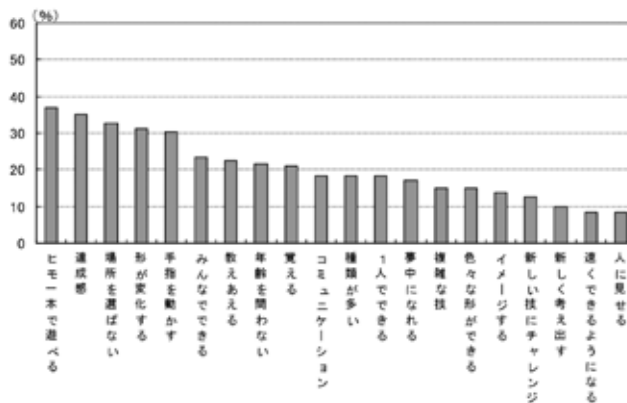


Fig.4 あやとり遊びの楽しさ (n=418)

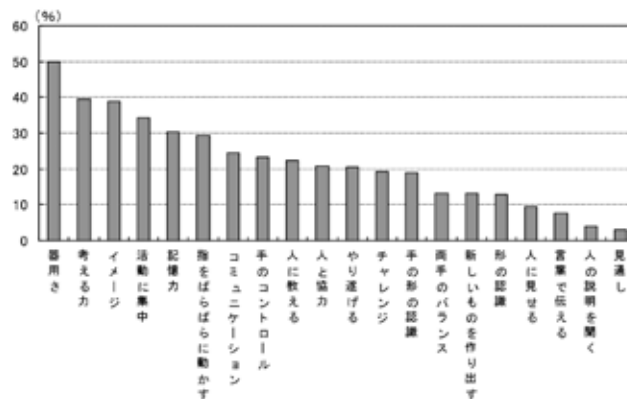


Fig.5 あやとり遊びで育つ力 (n=418)

4. 考察

本研究の目的は、「あやとり」遊びの特徴について、保育者養成課程の学生を対象にアンケート調査をすることにより、明らかにすることであった。以下にアンケート結果を基に考察を試みる。

まず、「あやとり」遊びを経験し始めた年齢については、4～6歳の幼児期に約75%が経験していることが示された。1977年から1981年と少し古いデータではあるが、子どもの手さばきの実技調査結果によると、「あやとり（ほうき）」の通過率は6歳～6歳半で57.3%、6歳半～7歳で75.2%であるとされている⁸⁾。発達の段階にあった課題を提供するという意味で、「あやとり」を4～6歳の幼児期にはじめるということは妥当なことであると思われる。また穂丸らの先行研究において、保育者が意識的に伝承遊びを取り入れているとの結果が報告されているが¹⁾、本研究の結果は幼稚園・保育所において比較的意識的に「あやとり」あそびが取り組まれてきており、伝承されている結果であることを示しているともいえよう。一方でまったく経験したことのない学生や、15歳以上つまり保育者を志すようになって初めて経験したという

学生がいることから、今後より意識的に取り組まなければ伝承されていかない可能性も十分にあることも推測された。

「あやとり」を一緒にした記憶のある相手については、9割近くの学生が「友人」を上げていた。このことから、「あやとり」遊びが複数で遊ぶ遊びとして楽しまれてきていたことが理解できる。また2位以下は母親・祖母・姉・妹など女性の家族が上位を占めた。「あやとり」が日本では主に女子の遊びとして伝承されてきた背景⁶⁾が影響しているとも考えられる。しかし、本研究の回答者が女子に偏っているため、対象者の性差が影響していることも否めない。

経験した記憶のある名称では圧倒的に「ほうき」の名称が多くあげられた。これは、動きや形が単純で覚えやすく、地域による名称の違いがあまりないため知名度が高くなったと考えられる。しかし、同じ「ほうき」という名称であるが異なる動きをするものが複数あるため、全員が同じものを指しているかどうかは不明である。次に多くあげられた「2人あやとり」は繰り返し行なう「あやとり」であることや、複数で行なうものであることから広く行なわれている可能性が示唆された。3位の「かわ」、についてもこの中のひとつの形であり、「2人あやとり」の経験からこの名称があげられた可能性も高いと思われた。「はしご」については段を増やすバリエーションが豊富で、繰り返し遊ぶことができるため印象深かったと考えられる。しかし、地域により様々な名称が報告されているものも多く⁹⁾、伝承する過程で名称が変化することも考えられるため、形としては共通に印象深く感じていたとしても上位にあがらなかったものの中にはあったと思われる。

「あやとり」の楽しさについては、4割近くの学生が「ひも一本で遊べる」という道具の特徴をあげた。糸(植物の茎や樹皮などの繊維、動物の腱をなめした紐など)を手指に絡めたり引っ張ったりすることは、大昔から自然発生的に行なわれてきたことであるといわれている⁵⁾。そして「円」から森羅万象を生み出し、その形を留めるのではなく再び「円」に戻す行為が心の深層に働きかける作用がある⁸⁾など、その素材と形の単純さがこの遊びの最も特徴的なところであろう。また物理的な特徴だけでなく、課題を達成するという心理的要因も楽しさに関わっていることが示された。手指を使う運動としての楽しさはもちろん、その形や達成感など心に働きかける要因を多く持っていることが「あやとり」遊びの特徴のひとつであると捉えていると思われた。

最後に保育者を目指す学生が「あやとり」をすることによって育つであろうと考えた力で一番多かったのは指の操作能力であった。これは経験する年齢とのかかわりが大きいと思われる。つまり、幼児期に達成することが望まれる手指の操作能力とのかかわりを考えているため、このような回答が得られたのではないかと考えられた。伝承遊びを運動の視点からとらえた松本⁷⁾はあやとり遊びの特性について、指先の操作能力、手順を覚える理解力・記憶力を挙げている。本研究ではこれに加え、単純な形から何かを「イメージする力」が育つのではないかという意見が得られた。これは、「あやとり」遊びが手指を動かし手順を覚えるだけではなく、抽象的な形から様々なものを想像する芸術的な要素を有しており、文化として伝承されてきた意味を強く持っていることを示しているといえよう。

5. まとめ

本研究では、「あやとり」遊びの特徴について、保育者養成課程の学生を対象にアンケート調査の結果により明らかにすることを目的とした。その結果、「あやとり」遊びは幼児期に達成することが望まれる手指の操作能力課題を有しており、幼稚園・保育所で取り組み伝承する

意味が深いと思われた。また、その特徴は円にしたひもという単純な道具を使う物理的なものに加え、手指を使う運動面、また達成感など心に働きかける要因も多く持っていると考えられた。そして、指の操作能力、手順を覚える理解力・記憶力に加え、抽象的な形からイメージを膨らませる芸術的な要素も有している遊びであると学生たちが考ええることが示された。このような文化を、伝承する役割を大きく担っている保育者が広く理解すると共に、幼児のみでなく幅広い年齢層に対してもより広く利用する方法を思索することが課題となる。

6. 引用および参考文献

- 1) 穂丸武臣, 丹羽孝, 勅使千鶴 (2007) 日本における伝承遊び実施状況と保育者の意識. 名古屋市立大学大学院人間文化研究科 人間文化研究, 7: 57-78.
- 2) 童話館出版編集部編 (2001), 伝承あやとり. 童話館出版, pp.40-44
- 3) 半澤敏郎 (1980) 童遊文化史第1巻. 東京書籍, pp.274-279.
- 4) 林邦雄, 谷田貝公昭編著 (1986) 手の運動を育てる. コレール社, pp.8-11.
- 5) キングドン J. 管啓次郎訳 (1995) 「自分を作り出した生物 ヒトの進化と生態系」, 青土社 pp.82-84
- 6) 小町谷朝生, 細矢治夫, 宮崎興二編著 (2008) 日本文化の形百科. 丸善, pp.12-17.
- 7) 松本紀子 (2003) 伝承遊びと運動感覚. 鳥取短期大学研究紀要, 48: 79-86.
- 8) 森稜, 谷田貝公昭編著 (1988) 操作あそびを育てる. コレール社, pp.23-27.
- 9) 夏堀謹二郎 (1986) 日本の綾取. 有紀書房, pp.41-43.
- 10) 野口廣 (2008) 大人のあやとり. 主婦の友社, p.26.
- 11) 小川清実 (2001) 子どもに伝えたい伝承遊び.
- 12) 大橋美佐子, 谷本満江 (2008) 伝承遊びに関する調査研究 (1) - 約30年間ににおける伝承遊びの意識変化 -. 中国学園紀要, 7: 7-12.
- 13) シンドユキオ, 野口廣, マーク・A・シャーマン (2006) 世界あやとり紀行-精霊の遊戯-. INAX出版.
- 14) 多田道太郎 (1974) 遊びと日本人. 筑摩書房, pp.176-185.

abstract

We conducted a questionnaire survey to examine the characteristics of the string figures. We asked 424 students in training to become nursery teachers 1) the age that they experienced the string figures, 2) who they made the string figures with, 3) the names of the string figures they made, 4) the pleasure they had making the string figures, and 5) the abilities they developed by making the string figures. The results were as follows. 1) About 75% experienced the string figures before they were 6 years old. 2) About 86% experienced the string figures with a friend, and the family members who they made the string figures with were women. 3) The string figures that many people made had a simple procedure and common name. 4) The pleasure of the string figures was simplicity of the tool. 5) The abilities developed by making the string figures was the operability of the fingers, concentration, imaging power, ability to memorize. These results suggested that it was good activity to experience the string figures in infancy, and it provided not only exercise of the fingers but also psychological training that was related to the ability to understand, memorize, and to construct an image.

